> User interface
> File format
> Modeling
> Animation
> Material/Rendering
> MentalRay/Shader
> Particle
> Install
> PHOENIX TOOLS
> DNT
> SDK-Saaphire
> SDK-MentalRay
> from SOFTIMAGE Web
> Others

SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

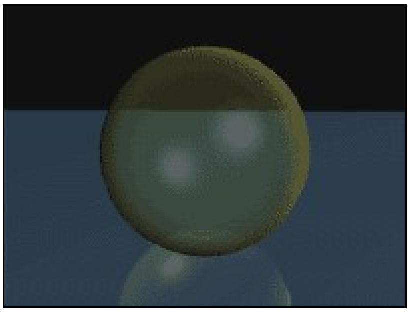
Frostyシェーダの使用方法

曇りガラスや金属の錆びのような効果を表現できるfrostyシェーダをご紹介します。このシェーダは、materialシェーダとして組み込みますが、実際には他のオブジェクトが写り込んだり、透けて見えたりすることによって リアルな効果が得られます。従いまして、なるべく、Material Editor のPreviewではなく、Preview -> Allにて、シーンの全てをレンダリングして確認されることをお勧めします。

以下に簡単な例として、曇りガラスの球が表面が粗い床に写り込んで いるシーンをレンダリングしてみます。

1. Get -> Primitive -> SphereにてB-Splineの球を取り出します。（他はデフォルト）
2. Get -> Primitive -> Gridにてグリッドを取り出し、適当な大き さにスケーリングし、球の下に配置します。
3. 球を選択し、Matter→Materialとし、Material Editorを開きます。
4. 色を適当に設定し、Transparencyを高め(0.9くらい)に設定します。
5. Material ShaderをONにし、Shader_Lib/Matter/frostyを組み込み ます。シェーダのパラメータはとりあえずデフォルトでもOKです。
6. グリッドを選択し、Matter -> Materialとし、Material Editorを開きます。
7. 色を適当に設定し、Reflectivityを高め（0.8くらい）に設定します。
8. Material ShaderをONにし、Shader_Lib/Matter/frostyを組み込みます。シェーダのパラメータはとりあえずデフォルトでもOKです。
9. Preview -> SetupにてレンダラをMental Rayに切り替え、Ray Traced Depthを3以上にし、Preview - Allとすると、目的の シーンがレンダリングされます。

【 補足 】
曇り具合が大きくなると透明度や写り込みの効果が現れ難くなりますので、TransparencyやReflectivityは高めの値を設定する方が良いようです。



以下にパラメータを簡単に説明いたします。

Transmission / Reflection	各パラメータはTransmission(透過)と Reflection(写り込み)それぞれについてコントロールできます。
Glossiness	透過、反射レイについて与えるジッターの量を設定します。大きな値にするとジッターの量が多くなり、曇り具合などが大きくなります。
Quality	レイとオブジェクトの交点におけるサンプリングレベルを コントロールできます。値を大きくするとクオリティは良くなりますが、レンダリング時間は増加します。レンダリング時のアンチエリアシングをONにしていればあまり大きくする必要はありません。
Tint	透過、反射レイにdiffuse colorで設定した色味を加えます。メタリックな感じを出すのに効果的です。
Specular Factor	スペキュラハイライト部の透明度をコントロールします。
Incident Factor	カメラとのアングルによって透明度を変化させる 度合いをコントロールします。

≪ Back / Top ▲

”SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips”の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*
www-admin@comtec.daikin.co.jp